
PlayStation
SDガンダム
GGENERATION-0
G ZERO
BANDAI

ごあいさつ

このたびはバンダイのプレイステーション専用ソフト
「SDガンダム ジージェネレーションゼロ」をお買い上げいただき、
まことにありがとうございます。
ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、
この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

For Japan Only　プレイヤー 1~4人　メモリーカード 3~12ブロック　マルチタップ対応 2~4人　アナログコントローラ対応(振動のみ)

SLPS 02200~2

CONTENTS

コントローラの基本操作

操作法は基本中の基本





※このソフトはアナログコントローラ（振動のみ）対応ですが、コントローラでも同様に操作することができます。

※アナログコントローラご使用の際、ANALOGモードスイッチを押すたびにLEDが点灯・消灯しますが、操作は常にコントローラと同様になります。

※このソフトはアナログコントローラ（振動のみ）対応です。アナログコントローラのバイブレーション機能は「OPTION」の「VIBRATION」でおこないます。方向キー左右で「ON」を選べば振動するように、「OFF」を選ぶと振動しないようになります。

主な操作法

オペレーションルーム・ミーティングルーム	
R1ボタン	GROUP EDIT内のグループ切り替え
L1ボタン	GROUP EDIT内のグループ切り替え
○ボタン	決定
△ボタン	選択ユニットのステータス画面表示
□ボタン	カーソルの高速移動（□ボタンを押しながら方向キー）
×ボタン	キャンセル、メッセージの早送り
方向キー	項目の選択、カーソルの移動
STARTボタン	ゲームスタート、ステージプロローグのスキップ
SELECT・R2・L2ボタン	使用しません

マップ上での操作	
R1・L1ボタン	マップ表示の切り替え（多層マップ時）
R2・L2ボタン	未行動ユニットの検索
○ボタン	決定、地上/月/コロニー/要塞の入り口で押すとマップ切り替え、地形情報の表示
△ボタン	選択ユニットのステータス画面表示
□ボタン	カーソルの高速移動（□ボタンを押しながら方向キー）
×ボタン	キャンセル、メッセージの早送り、ユニットにカーソルが合っている場合は移動範囲表示
方向キー	項目の選択、カーソルの移動
STARTボタン	設定ウインドウの表示
SELECTボタン	使用しません

『Gゼロ』とは？



『機動戦士ガンダム』シリーズのMSやキャラが満載のシミュレーションゲームです。編成したプレイヤーのオリジナルグループを率いて、ガンダム世界の歴史に介入する気分を味わえます。目的は「マルチマップ」上を「移動」して「戦闘」を繰り返し、敵本拠地を「占領」するか、敵ユニットを「全滅」させること。また、「捕獲」した敵ユニットや育てた自軍ユニットを「改造」したり、「開発」や「設計」をおこなってより進化したユニットを手にすることもできます。

セット

プレイステーション本体にディスク1をセットして電源を入れてください。タイトル画面があらわれます。

メニュー

メニュー画面



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニューがあらわれます。方向キーの上下でモードを選んでください。

- GAME START：ゲームを始めます。
- DATA LOAD：クリア時のセーブデータを呼び出します。
- GAME CONTINUE：ステージ途中のセーブデータを呼び出し、途中からゲームを再開します。

DATA LOAD

ステージクリア時のセーブデータを呼び出します。

DATA LOAD画面



セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込み、保存してあるステージデータを呼び出します。このあと呼び出したデータのロードを選択すると、クリアしたステージの次からゲームを始めることができます。

このメニューを選ぶと「LOADしてよろしいですか？」とメッセージが表示されるので、「はい」を選んでデータを呼び出します。決定するとロードが始まり、ロード終了後に一度モード選択画面にもどります。呼び出したデータのモードを選んでゲームを始めれば、続きからゲームを再開します。ロードしたデータと違うモードを選ぶと、呼び出しデータは使えません。

GAME CONTINUE

セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込み、保存してあるデータを呼び出します。これで、ステージの途中からゲームを再開することができます。

GAME CONTINUE画面



このメニューを選ぶと「LOADしてよろしいですか？」とメッセージが表示されるので、「はい」を選んでデータを呼び出します。決定するとロードが始まり、ロード終了後ステージの途中からゲームを再開します。モードを選ぶことはできません。

DATA LOADではステージ間でセーブできるデータのみを扱い、GAME CONTINUEではステージの途中で設定コマンドを実行してセーブしたデータを扱っています。なお、DATA LOADとGAME CONTINUE用のセーブデータは、それぞれ別のブロックに保存されるので、お互いが上書きし合うことはありません。

DATA LOADと GAME CONTINUEの違い

モード選択

GAME STARTを選ぶと、モード選択画面があらわれます。



SITUATION MODE

『機動戦士ガンダム』シリーズの有名エピソードを再現した全50章のステージを、プレイヤーのオリジナル軍を編成してクリアしていくモードです。（P10参照）

BATTLE MATCH MODE

シチュエーションモードで育てたプレイヤーオリジナル軍で、プレイヤーどうしが対戦できるモードです。最大4人まで参戦することができます。また、15種類から用意された部隊を選んで対戦することもできます。（P12参照）

OPTION

プロフィールモードを見たり、サウンドや振動機能の設定をおこないます。

CAMPAIGN MODE

『機動武闘伝Gガンダム』、『新機動戦記ガンダムW』、『機動新世紀ガンダムX』を舞台とした3ステージを、用意されたゲストグループのみで戦うモードです。（P12参照）

プロフィールモードを埋めるには

プロフィールモードでユニットを見られるようにするには、シチュエーションモードでそのユニットを捕獲するか、開発・設計で手に入れておく必要があります。現時点でどのくらい閲覧可能かのパーセンテージが、プロフィールモードの達成率として表示されています。100％を達成することでなにかいいことが起こるかも!?

DISCの差し替えかた

シチュエーションモードを先のステージまで進めた場合やTHEATER MODEで、ディスクを入れ替えることがあります。このとき、ディスク交換のメッセージが表示されてから、プレイステーション本体のフタを開けてディスクを交換してください。フタを閉じるとゲームが再開されます。

OPTION

PROFILE MODE



ゲーム中に登場したMSや戦艦、特殊兵器、キャラクターやサポートユニットを閲覧することができます。方向キー上下で種類を選び、次に名前の最初の文字を指定すると名前の一覧表が表示されるので、見たいものの名前を選んでください。すると、MSキャラクターのプロフィール画面が表示されます。また、方向キーの左で開発プラン、右で設計プランを確認できます。コメントが長い場合は方向キー上下で送り、続きを見ることができます。

MS・MAのパーセンテージはプロフィールモードの達成率をあらわし、自軍LISTに登録されるか生産LISTに表示されるとパーセンテージが上がります。

キャラクター画面ではカットインイラストの表示されたキャラクターの声を○ボタンで聴くことができます。×ボタンでキャンセル、オプションメニューに戻ります。

THEATER MODE

一度見たムービーをいつでも見ることができます。「Gジェネ」に差し替えると、前作の全ムービーを見られます。

SOUND



ゲーム中の音楽・効果音をステレオで聴くか、モノラルで聴くかの設定ができます。方向キーの左右で設定を変更します。

VIBRATION

アナログコントローラでゲームをする際、振動機能の「ON（振動する）」／「OFF（振動しない）」を設定できます。方向キーの左右で設定を変更できます。

シチュエーションモードとは？

シチュエーションモード



ガンダムの世界で歴史的に有名なエピソードを再現した、全50章のステージを突破していくモードです。プレイヤーのオリジナル部隊を戦艦やMSなどで編成して、歴史上のステージに挑戦。敵ユニットを倒しながら移動しつつ、敵を全滅させるか敵本拠地を占領してステージをクリアしていきます。このオリジナル部隊の育てたユニットは、次のステージ以降に持ち越すことができます。捕獲した敵ユニットや、育てたユニットから新しいMSを「開発」「設計」「改造」することも可能です。

歴史に介入せよ!!

オリジナルキャラクター



シチュエーションモードでは、原作に即した部隊が敵味方として用意されています。この味方軍だけでもステージをクリアすることができますが、プレイヤー自身のオリジナル部隊を投入することでより有利に戦闘を進められます。登場するはずのない部隊、登場するはずのないユニットで参加できるということ、それが歴史に介入するということなのです。

強力MSで参戦！



シナリオが分岐する!!

シチュエーションモードではプレイヤーの行動により、後半戦に突入したり、すぐに次のステージに進めたりと、展開が異なることがあります。たとえば、ステージ2でアムロのガンダムでデニム、ジーンのザクを倒すことにより、クエストデモムービーが発生。このあと後半戦では宇宙でシャアと戦うことになります。これにより「歴史に介入する」という性質がより強くなった遊び方が可能になりました。

会話は重要なヒント





キャンペーンモードとは?

キャンペーンモード



機動武闘伝Gガンダム、新機動戦記ガンダムW、機動新世紀ガンダムXを舞台とした、3ステージで遊べるモードです。ゲームの進め方はシチュエーションモードとほぼ同じです。ただし、用意されたゲストグループのみで戦うことになります。

バトルマッチモードとは?

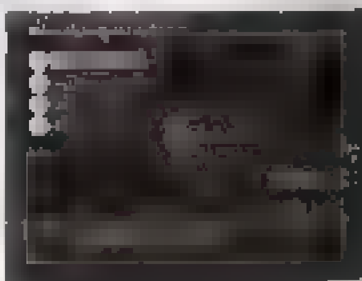
全15ステージの中から好きなステージを選び、シチュエーションモードで育てた部隊を使って対戦できるモードです。最大4人で対戦することができます。また、あらかじめ用意された15の部隊の中から好きなものを選んでプレイすることも可能です。ゲームの進め方はシチュエーションモードとほぼ同じです。ただし、オペレーションルームに入るまえに、以下の設定をおこなう必要があります。

MAPセレクト

対戦したいマップを選択します。方向キーの左右でマップを選び、[illegible]ボタンで決定します。

- **SYSTEM** [illegible]
- **PLAYER** [illegible]
- **STAGE MAP** [illegible]
- **NEXT** [illegible]

対戦設定



勝利条件

相手の軍を全滅させたり、本拠地を占領することで勝利となります。ほかにも、設定コマンドの終戦設定コマンドを使えば、その時点でゲーム終了となります。

最大4人対戦プレイ

マルチタップ（別売り）を使用すれば、4人がそれぞれのコントローラを使用して対戦することができます。コントローラを「プレイステーション」本体のコントローラ端子1に、マルチタップをコントローラ端子2に差し込み、マルチタップのコントローラ端子2～4へ用の各コントローラを接続してください。

マルチタップ使用時のご注意!!

マルチタップをコントローラに接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子2－Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラを2－B、2－Cの各端子に接続してください。
それぞれのメモリーカード差込口にメモリーカードを差し込めば、データをロードすることができます。

ゲームの流れ

最低限、これだけできればクリア

開発（P20参照）

レベルACEまで成長したユニットは、別のユニットに「開発」できることがあります。「開発」すると、もとのユニットはレベル1の開発後のユニットに変化します。もとになるユニットによって「開発」できるMSの種類も変わります。

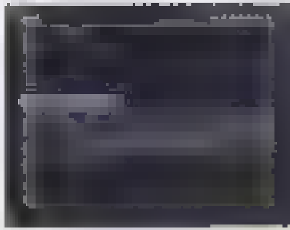
開発



生産（P25参照）

戦艦やMSを生産リストの中から選んで「生産」できます。戦艦はステージが進むにつれて、サポートはテクニカルレベルが上がるにつれて「生産」できる種類が増えていきます。

生産



編成（P28参照）

ステージに出撃させたいグループを「編成」します。戦艦やMSと艦長・パイロットを選んで配置しましょう。特に戦艦とMSは、ステージに合った性能を持つものを選ぶ必要があります。また、ほかにもブリッジクルーを配置することで、グループレベルなどが変わります。

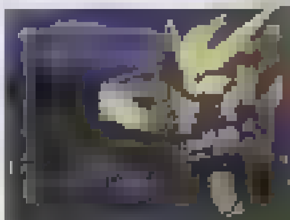
編成



戦闘（P30参照）

ステージを開始すると、戦闘の繰り返しとなります。自分の攻撃ターンと敵の攻撃ターンを繰り返しつつ、クリア条件を達成しましょう。

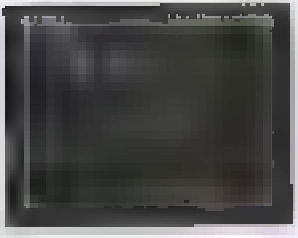
戦闘



精算（P37参照）

戦闘中、捕獲したMSなどのユニットを精算します。必要なユニットは「確保」し、それ以外のものは「解体」してCAPITALを稼ぎましょう。また、ゲストやレンタルキャラクターの上がったランク分だけ、CAPITALが支払われます。

精算



登録（P3[illegible]参照）

志願兵を正式にプレイヤー軍に「登録」します。登録したパイロットは次のステージから編成して出撃させることができます。

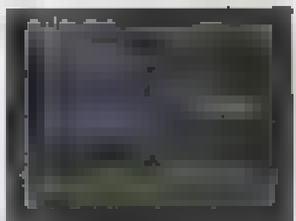
登録



設計（P20参照）

2種類のMSを組み合わせて「新しいMS」を「設計」します。この場合MSのレベルは関係なく、もとになるMSは変化しません。「設計」した新ユニットは生産リストに加わります。また、ACEになったMSを生産リストに登録できます。

設計



NEXT STAGE

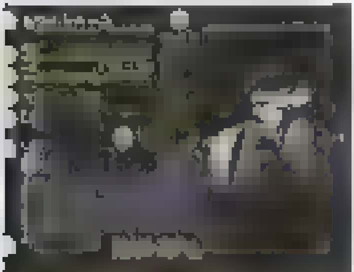
ステータス画面

基本的に、敵味方を問わずユニットのコマやリスト内のユニットやキャラクターにカーソルを合わせて ボタンを押すと、ステータス画面になります

基本設定画面

ステータス画面に切り替えたときに、最初に表示される画面です

◀戦艦▶





- ユニット名
- HP
- EN
- 攻撃力(UA)
- 防御力(UD)
- 地形適性
- 移動力
- CAPACITY
- BRIDGE CREW
- GROUP LEVEL
- GROUP AREA
- TEAM AREA

◀MS／サポート▶



LV



HP

OPTION PARTS

そのほかのステータスの見方は戦艦と同様です

武器一覧

基本設定画面で方向キーの左を押すと表示されます。また、武器名にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、武器の詳細が表示されます



武器名

武器の属性

射程

威力

命中

EN

MP

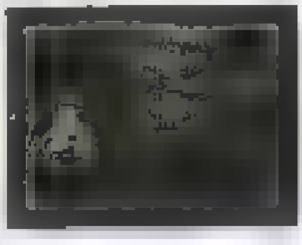
防御特性

地形特性

特殊能力一覧

基本設定画面で方向キーの右を押すと表示されます

ABILITY



キャラクター





- 名前
- 射撃値
- 格闘値
- 回避値
- NT値
- 指揮値
- 魅力値
- 通信能力
- 操舵能力
- 整備能力

- EX
- MP
- TYPE

人間が宇宙で生活できるような、ために出現してきた、認識力が拡大、強化した新しい人類です。サイコミュ兵器を使うため、必要な[illegible]知覚を持っています。人工的にニュータイプを作ることもできます。それが強化人間です。しかし強化人間にはランクが上がらない、戦闘不能になると廃人化するといったデメリットもあります。P27参照

MPゲージの見方



- 現在のMP値
- 弱気時のMP値
- 普通時のMP値
- 強気時のMP値

地形

マップ上でAボタンを押すと、地形のタイプとミノフスキー粒子散布レベルが表示されます。



レーダーを無効にする特殊な粒子です。濃度が高いと、射撃武器の命中率が下がります。ただし、サイコミュ兵器などはミノフスキー粒子の影響を受けません。

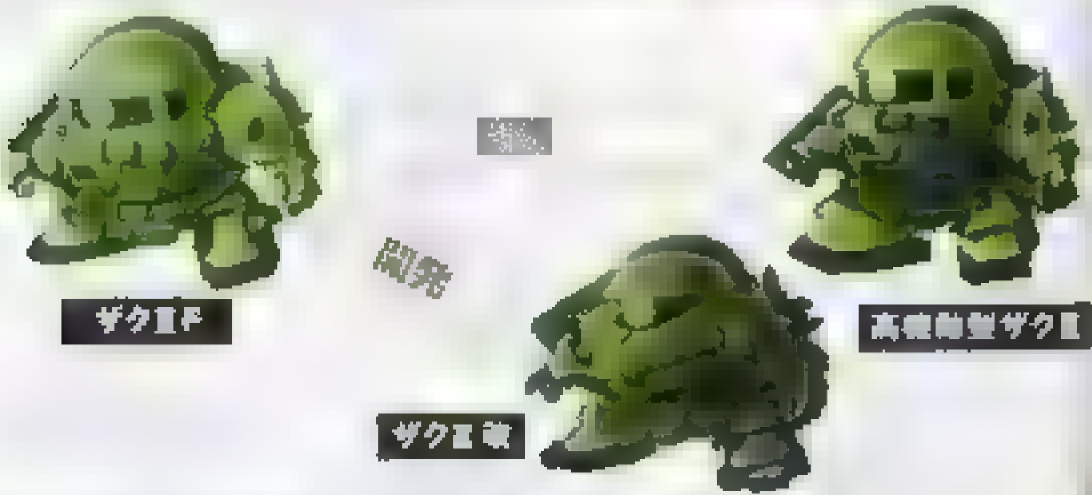

MS改造

MSの開発・改造・設計

戦闘でレベルACEまで育てたMSのユニットを使って、新たなユニットを「開発」することと「改造」することができます。このうち、「改造」したユニットは、戦闘を積み重ねることで最大レベル99まで成長可能。ACEユニットを「開発」に回すか「改造」するかが、攻略のための大きな選択肢となります。また、2種類のユニットを組み合わせて新たなユニットを「設計」することもできます。なお、プロフィールモードでは、手に入れたユニットの開発・設計プランを確認することもできます。

MS開発

レベルACEのMSから新たなMSを開発します。オペレーションルームにあるUNIT CONTROLのDEVELOPMENTで実行できます。ここではMSの自軍LIST画面でレベルACEで開発可能なMSを選択して、新しいMSを「開発」します。開発のもととなったMSが新MSへ変化しますが、生産LISTには加わりません。



MS改造

レベルACEのMSを改造します。オペレーションルームにあるUNIT CONTROLのCUSTOMIZEで実行できます。ここではMSの自軍LIST画面でレベルACEで改造可能なMSを選択して、改造します。改造したMSは、戦闘で経験値を積むことによって、レベル99まで成長させることができます。改造によりUA・JDがアップします（1回につき持ち点+2）



ザクIIF

改造



ザクIIF(レベル改)

MS設計

2種類のMSを組み合わせて新たなMSを設計し、生産LISTに加えられます。ミーティングルームにあるUNIT PLANNINGのLINKで実行できます。ここではMSの自軍LIST画面で、もとになるMSと組み合わせたいMSを選んで、新しいMSを「設計」します。なお「設計」のもととなったMSは変化しません。



ザクIIF

+



マゼラ・アタック



ザクタンク

ステージスタートまでの流れ

ステージ解説

オペレーションルーム

ステージスタート!!

MS開発&改造
グループ編成
ユニット生産
マップ確認
テクニカル設定

ステージ解説



ステージ解説

最初にプレイするステージのストーリー解説が流れます。これは、ガンダムの歴史の一部分のあらすじになっています。また戦況や勝利条件とも密接に関わるので、よく目を通しておいてください。なお、STARTボタンでスキップすることができます。

オペレーションルーム

ステージ解説が終了すると、オペレーションルーム画面になります。ここではゲームスタート前の準備を整えることが、おもな目的です。



- UNIT CONTROL
- GROUP EDIT
- STAGE MAP
- TECHNICAL
- PROFILE
- NEXT

UNIT CONTROL

● DEVELOPMENT

MSの開発や改造をおこないます（P20参照）。下の2つのコマンドが表示されます。

MODEL CHANGE

レベルACEまで成長したMSから、新MSを開発します。

CUSTOMIZE

レベルACEまで成長したMSを、改造します。

● UNIT LIST

リスト上でMS/サポート/戦艦ユニットの管理をおこないます。

● CHARACTER LIST

リスト上でキャラクターの管理をおこないます。

T

ユ　トやキャラクタ　のステ　タスを確認　ます（P16参照）

ユ　トやキャラクタ　を　他の場所　移動させます

ユ　トの生産　開発をお　ない ます（UNIT LISTのみ）

MS　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　UNIT LISTのみ

可貢ユ　　トの変形をおこない ます（UNIT LISTのみ）

リストの整理をおこないます

キャラクタ　の　　　をおこな　ます（CHARACTER LISTのみ）

キャラ　　　　　　　　　　　　　　（CHARACTER LIST　）

DEVELOPMENT



MODEL CHANGE



CUSTOMIZE



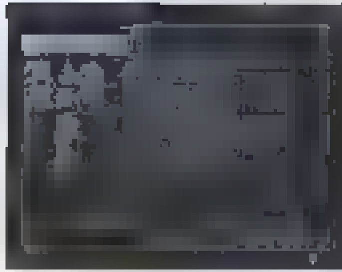
UNIT LIST



GROUP EDIT

戦闘に参加させるプレイヤーのオリジナルグループを、生産・編成することができます。編成する必要のあるものは、戦艦・MS・パイロット・ブリッジクルーなどです。まずは戦艦から配置をおこなってください。このあと、ほかのユニットを配置できるようになります。
編成できるグループは最大8グループです。

GROUP EDIT



グループとチーム

編成時に考える必要があるのは、グループとチームの存在です。グループは戦艦をもとにした集団で、所属ユニットは戦艦を中心とした指揮範囲内での戦闘が有利になります。また、チームはリーダーを中心とした集団です（P33参照）。戦艦によっては、最大3チームを搭載させることのできるものもあります。

グループとチーム

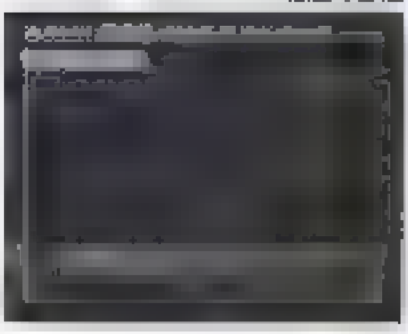


キャラクターの編成のし方によりレベルが変わることがあります。グループレベルは高ければ高いほど、そのグループは戦闘で有利になります。また、ステージスタート時のMP値が高くなります。艦長とブリッジクルーの能力が大きく影響を与えています。

戦艦

戦艦には5種類のタイプがあります。タイプによって出撃できる地形が限られてしまうので、マップ確認をおこなってから出撃させる戦艦を選んでください。出撃させたいグループの戦艦のマスにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。これで、自軍LIST内から配置したり、新たに戦艦を生産することができるようになります。なお、戦艦のタイプと地形の相性は、下の表の通りです。

戦艦の生産

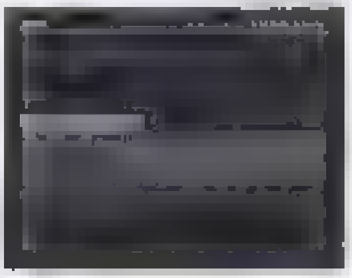


適性表	宇宙	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
万能型					
宇宙型					
地上型					
飛行型					
水中型	×	×	×	×	

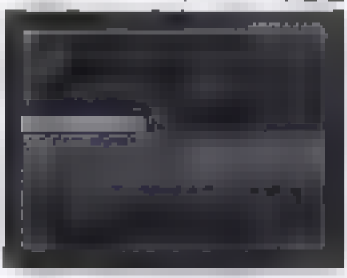
MS／サポート

MSとサポートなどのユニットは、戦艦の種類によって搭載できる数が異なります。戦艦を配置したあと、出撃させたいグループのユニットのマスにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。これで、自軍LIST内から配置したり、新たにユニットを生産することができるようになります。

MSの生産



サポートの生産



艦長／パイロット


艦長

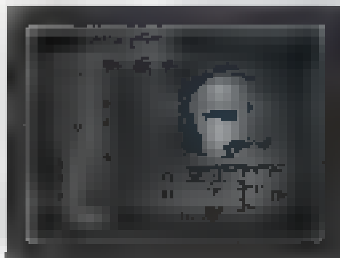
艦長とパイロットは、自軍リスト内のキャラクターの中から選んで配置します。また、ここでレンタルキャラクターを配置することもできます。このうち、艦長はグループレベルに大きく影響を与えるので、特にパラメータを確認しつつ配置するといいでしょう。


パイロット

レンタルキャラクター


レンタルキャラ

レンタルキャラクターは、シチュエーションモードでガンダムのシリーズを1つクリアするごとに、リストに追加されます。これにより、原作に登場したキャラクターをプレイヤーグループに編成し、シリーズの枠を越えて登場させることが可能です。また、人手が足りないとき、安く借りられるレンタル兵も存在します。


レンタル兵

レンタルキャラクターもレンタル兵も、登場するのはレンタルしたステージのみで、次のステージでは新たにレンタルし直す必要があります。

レンタルキャラとレンタル兵のランクが上昇しても、ステージクリア時にCAPITALへ換金されて戻ってきます。次のステージに上昇したランクを持ち越せません。

ブリッジクルー

艦長やパイロットに加えて、オペレーターやメカニックなどのブリッジクルーをグループとして編成できます。ブリッジクルーは戦闘には直接参加しませんが、グループレベルに影響を与えます。レベルが高いほど指揮範囲、チーム範囲、MPの初期値が上がります。また、戦艦で敵を倒すとブリッジクルーにも経験値が入ります。

オペレーター

戦艦の命中率に影響を与えます。キャラクターの通信能力と関係があります。

ドライバー

戦艦の回避率に影響を与えます。キャラクターの操艦能力と関係があります。

メカニック

戦艦および搭載しているユニットの回復率に影響を与えます。キャラクターの整備能力と関係があります。

ゲスト

グループレベルに影響を与えます。MPの回復率にも影響します。キャラクターの魅力値と関係があります。

オペレーター



ドライバー



強化人間

キャラクターリストと編成画面では、強化処理をMIND CONTROLでおこなうことができます。キャラクターを強化すると、ニュータイプと同じくサイコミュ兵器を使えるようになります。しかし、ランクが上がりにくくなるなどのデメリットもあります（P18参照）

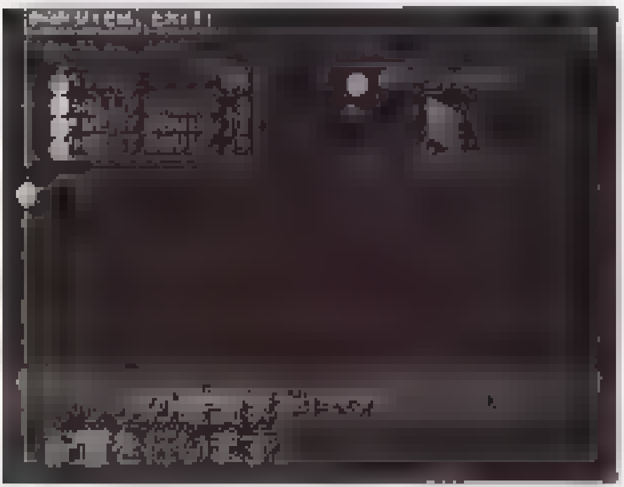
STAGE MAP

マップの確認とグループの配置をおこないます。

MAP VIEW

STAGE
現在何ステージかをあらわします。

STAGE MAP



SALLY GROUP
このステージで出撃可能なプレイヤーグループの数です。

EVENT MOVIE
ステージ内のイベントムービーの有無をあらわします。

QUEST MOVIE
ステージ内のクエストムービーの有無をあらわします。

MAP SYMBOL
このステージの各制限条件を表示します。マップの性質もあらわします。

MINI MAP
選んで○ボタンを押せば、ステージマップの詳しい地形を確認できます。また、グループの配置もおこなえます。

配置の仕方

ミニマップを選んで○ボタンを押してマップを拡大します。ここで配置可能な場所が白い四角の形で点滅しています。配置したい場所にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、自軍グループリストが表示されます。好きなグループにカーソルを合わせて○ボタンを押すと配置が完了します。配置済みの場所は青い点滅で、敵は赤い点滅で表示されます。この青と赤の点滅にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、敵味方問わずステータスを確認できます。

TECHNICAL

本拠地の設定やパラメータの確認ができます。テクニカルレベルを上げることで本拠地の防衛が強くなるだけではなく、レンタル兵や生産可能なサポートユニットの種類、また生産リストの最大登録数が増えていきます。

TEC UP



TEC UP

テクニカルレベルを上昇させます。レベルを上げるにはCAPITALが必要となります。



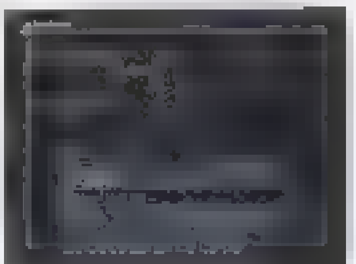
GUARDER

本拠地を守るガーダーのパラメータを確認できます。

STATUS

サポートユニットまたはレンタル兵のステータスを確認できます。

STATUS



FACTORY

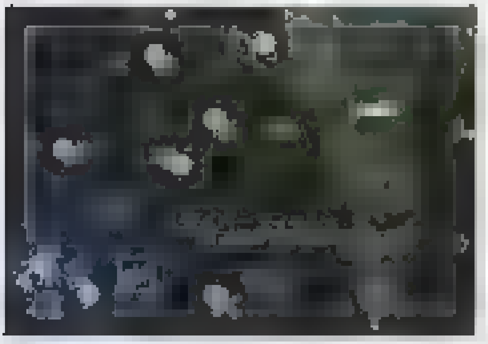
生産リストを表示します。現在生産することができるユニットを確認できます。

戦闘



ステージを開始すると、ステージ内にあらかじめ用意されているゲストグループと、配置したプレイヤーグループを操作することになります。戦闘を繰り返して、クリア条件を達成しましょう。

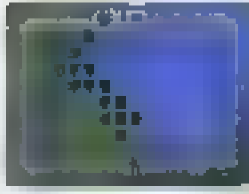
マップの見方



- 敵軍ユニット
- 自軍本拠地
- 行動済みユニット
- 行動不能ユニット
- カーソル
- マップシンボル
- 母艦ユニット
- MS搭載中SFS

移動

ユニットを選んで　ボタンを押し、移動したいところにカーソルを合わせて　ボタンで決定します。



出撃



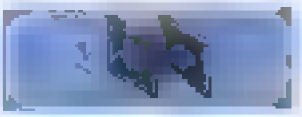
戦艦内に搭載中のユニットを出撃させます。出撃するユニットを選んだあとは「移動」と同じ手順で実行します。

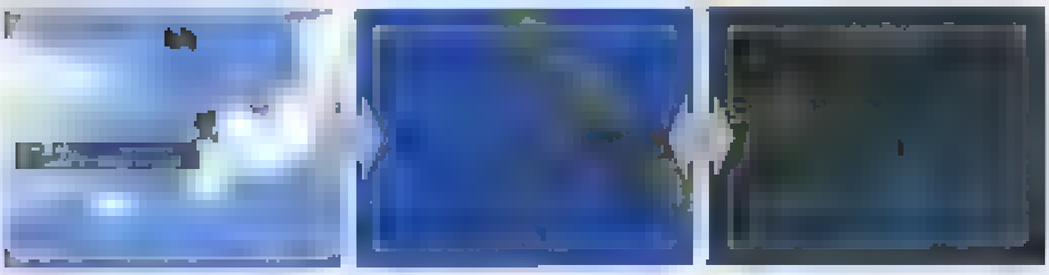
[illegible]

各ステージは最大4フィールドのマップで構成されています。フィールドには宇宙、空中、陸上、水中などがあります。マップ間の移動は「背面」や「突入」など、特殊なコマンドを使っておこないます。またステージによっては、複数のマルチマップ上でそれぞれ別のユニットを操作する、同時進行型のものもあります。

マルチマップ間移動コマンド一覧

背面	[illegible]	突入	[illegible]	下降	[illegible]
前面	[illegible]	打ち上げ	[illegible]	出港	[illegible]
潜水	[illegible]	降下	[illegible]	入港	[illegible]
浮上	[illegible]	上昇	[illegible]	離脱	[illegible]
シフト	[illegible]				

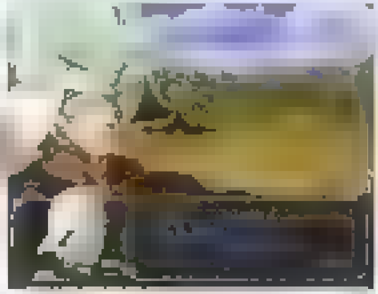




攻撃

攻撃する場合は、まず武器を選んでから攻撃先の敵を選び、決定します。攻撃を受けた場合は「反撃」「回避」「防御」のどれかを選んでください（「防御」できないユニットもあります）。「反撃」の場合はさらに武器を選択します。「回避」では回避率が上がり、「防御」ではダメージを減らすことができます。なお、アニメーションをOFFに設定することもできます。





敵ユニットを撃破した場合、BONUS STEPが発生して、敵を撃破したユニットがもう一度行動できます。ただし、戦艦が撃破した場合は発生しません。

行動不能と回収

敵の戦艦を倒すと、その戦艦と同じグループに所属していたユニットは白旗を上げて行動不能になります。搭載スペースに空きのある戦艦はその指揮範囲内で行動不能になったユニットを回収することが可能です。

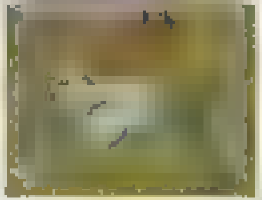
占領

占領可能な地形へMSのユニットを重ねると、占領することができます。戦艦などでは占領することはできません。占領可能な地形のうち、コロニーと都市では、その上に戦艦を移動させるとHPとENの回復ができます。また、打ち上げ場とシャトル基地ではマップ間の移動ができます。

テンションとは、いわゆるやる気のことです。MP（精神力）の増減によって細かく変化し、命中率や回避率などに影響を与えます。MPは敵に攻撃を当てたり、敵に攻撃を受けることで変化します。また、サイコミュ兵器を使用しても低下します（P18参照）。弱気、普通、強気の3種類が基本です。







※基本の3種類のほかに、混乱や超強気の状態になることもあります。特に超強気のときは戦闘で非常に有利になるでしょう。

移動のときに、自軍の色のウインドウ（マス目）とさらに明るいゲートが表示されます。自軍の色のウインドウは指揮範囲をあらわしています。戦艦の指揮下にいると命中および回避率がアップし、ニュータイプの場合は攻撃力とともに指揮効果を得られます。指揮範囲の外に移動しようとすると「ALERT」と警告されます。移動の実行は可能です。指揮範囲外ではMAP兵器が使用できません。明るいゲートはチーム範囲で、この範囲内で敵を倒すと経験値を多くもらえます。



移動範囲　チーム範囲

指揮範囲　EWAC範囲

EWAC能力は、そのユニットが所属しているチームに影響を与えます。EWAC範囲内にいる敵ユニットに対して、グループの攻撃命中率が上昇します。

設定コマンド

マップ画面でSTARTボタンを押すと、設定コマンドのウインドウが表示されます



- MINI MAP
- SQUARE
- BATTLE ANIME
- VIBRATION
- PROFILE MODE
- MISSION
- PASS
- SAVE

本拠地内画面

本拠地にカーソルを合わせて ボタンを押すと、本拠地内画面に移行します



- PLAYER GROUP
- GUEST GROUP
- CAPTURE LIST
- PROFILE
- EXIT

ステージクリア

クリア条件は、敵全滅、敵の本拠地占領の2つが基本です

敵全滅

マップ上の敵ユニットをすべて破壊するか、行動不能にするクリア条件です。敵のカーターは破壊しなくてもかまいません

占領

敵本拠地へ自軍のユニットを入れるクリア条件です

※ステージによっては、特殊なイベントやクリア条件である場合もあります。ステージ中の会話で青く表示されるものがヒントとなっています

ゲームオーバー

自軍の全滅か本拠地が占領されることが基本条件です。ステージによっては、特殊なイベントが敗北条件である場合もあり、ステージ中の会話で黄色で表示されるものが、ヒントになっています

敵全滅



占領



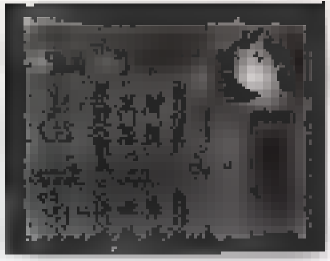
特殊クリア



ゲームオーバー



ミーティングルーム



ステージクリア後に、ミーティングルーム画面になります。
ここでは精算をおこなうことがおもな目的です。



- CAPTURE LIST
- EXCHANGE
- CHARACTER SCOUT
- UNIT PLANNING
- FACTORY
- PROFILE
- NEXT

SAVEについて



ミーティングルーム終了後に、ステージ間のデータをSAVEすることができます。ここでSAVEしておけば、モード選択画面のDATA LOADにて続きが遊べます。

1. CAPTURE LIST

捕獲したユニットの清算をおこないます。捕獲したユニットは、ここで確保しておかないと出撃させることができません。解体したときには生産時の1/2のCAPITALが手に入ります。（P41参照）

2. EXCHANGE

クリアしたステージで生き残ったゲストキャラクターとユニットの清算をおこないます。ここではすべてのゲストキャラクターとレンタルキャラをCAPITALに変えることになります。（P26参照）

3. CHARACTER SCOUT

志願兵の登録をおこないます。必要な人員を登録してください。ひとりひとり名前を入力することもできます。ステージによっては志願兵がいない場合もあります。（P51参照）

4. UNIT PLANNING

- LINK　MS設計をおこないます（P20参照）
- CONVERT　ACEユニットを生産リストに登録します。プレイヤー軍、ゲスト軍のどちらからでも登録可能です。

5. FACTORY

生産リストの削除をおこないます。リストがいっぱいの場合、新たなMSを生産リストに加えられません。生産不要になったユニットを選んで　ボタンを押してください。

6. PROFILE

プロフィールモードに移行します（P9参照）

7. NEXT

ミーティングルームを終了してSAVEへ移行します（P47参照）

重要語句・コマンドリスト（五十音順）

これで[illegible]しよう!

用語・コマンド名の下の[MAP][OPERATION][MEETING]の表記は、それぞれその用語がマップ画面、オペレーションルーム、ミーティングルームに関係することをあらわします。

▲ 移動
[MAP][OPERATION]

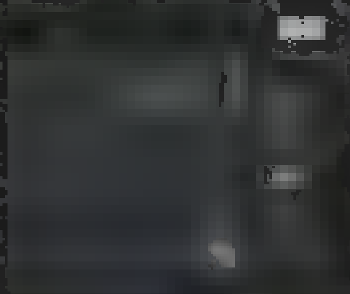
①マップ画面でMSなどのユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押し、移動先にカーソルを合わせて○ボタンで決定する。
②MOVEコマンド。オペレーションルームのUNITまたはGROUP EDITで、ユニットやパイロットを、別のグループや場所に移動させて編成し直します。

▲ 打ち上げ
[MAP]

地上マップのシャトル基地に移動させたユニットを、宇宙マップに打ち上げるコマンド。打ち上げ後のユニットは行動終了となります。

▲ 奥行

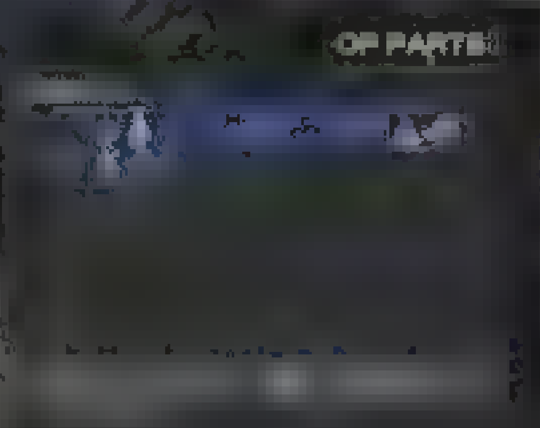
宇宙マップでマルチマップ上の[illegible]にあうコマンド。[illegible]



[illegible]する[illegible]より[illegible]いマップへと移動できます。[illegible]は、通常の移動と同じく[illegible]することも可能です。なお、[illegible]ユニットが[illegible]がっていると[illegible]は実行できません。

OP PARTS

UNIT LISTとGROUP EDITのコマンドのひとつ（P24参照）。MSなどのユニットにOP（オプション）パーツを購入して取り付けるコマンド。このコマンドを実行してBUYを選択すると、購入可能なOPパーツリストがあらわれます。白文字で表示されているOPパーツが手持ちのCAPITALで購入できるものです。取り付けたいOPパーツにカーソルを合わせて〇ボタンを押すと購入できます。また、テクニカルレベルの上昇につれて、購入価格が安くなります。



上記と同様にOP PARTSを実行し、SELLを選ぶと、MSなどのユニットに取り付けてあるOPパーツを売却します。このコマンドを実行したとき、選んだユニットにOPパーツを取り付けていると、購入価格の1/2で購入することができます。別のOPパーツに取り付け直したい場合は、先にこのコマンドで取り付け済みのOPパーツを売却しましょう。



▲ 回収

戦艦のみ実行可能。戦闘不能になったユニットを戦闘中に「回収」するコマンド。自軍ユニットを「回収」した場合は「修理」、敵軍ユニットを「回収」した場合は「捕獲」とメッセージが表示されます。「回収」を実行するには、戦艦のCAPACITYに空きを作り搭載可能の状態にする必要があります。また、本拠地に戻ることで回収した敵ユニットを解放することで、空きスペースを作ることができます。なお、このコマンドは移動や攻撃を終えたユニットでも実行できます。



▲ 解除

CAPTURE LIST（P38参照）でALLを選び、KEEP CANCELを選択すると、KEEPと表示されているユニットの確保状態を解除できます。

▲ 改造

レベルACEのMSを改造するコマンドです。オペレーションルームのDEVELOPMENTでCUSTOMIZEを選ぶと実行できます。



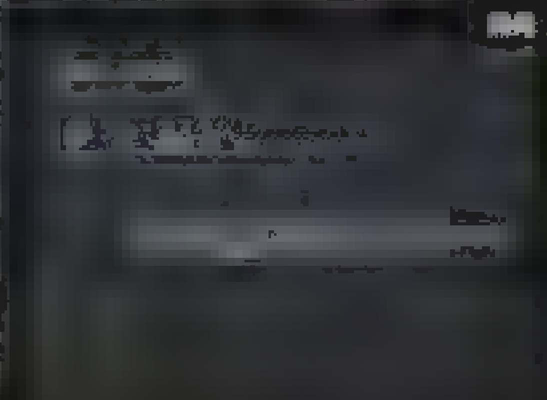
実行を選ぶとMSのユニットLIST画面に変わり、レベルACEで改造可能なMSが明るく表示されるので、どれかひとつ選択してください。改造したMSは、戦闘で経験値を積むことによって、レベル[illegible]まで成長させることができます（P20参照）。

▲解体

選んだユニットを解体し、生産費の1/2のCAPITALを手に入れることができます。オペレーションルームのFACTORYかミーティングルームのCAPTURE LISTでSELLを選ぶと実行します。不要なユニットは解体し、新たなユニットを開発できるようにユニットLISTに空きを作っておきましょう。

▲開発

レベルACEのMSから新たなMSを開発するコマンドです。オペレーションルームのDEVELOPMENTで、MODEL CHANGEを選ぶと実行できます。このコマンドを選ぶとMSのユニットLISTになり、レベルACEで開発可能なMSが明るく表示されます。これをひとつ選択すると開発可能なMSの名前が表示されます。開発したいMSにカーソルを合わせて○ボタンを押せば、開発のもととなったMSが新MSに変化します（P20参照）。



▲確定

移動コマンドでカーソルを移動先に動かしたあと、完全に決定してしまうコマンド。このコマンドを選ぶまでは、×ボタンでキャンセルすることで移動先を決め直すことができます。

▲ 格納

移動先が自軍の本拠地である場合に表示されるコマンド。これを選択して決定すると、そのユニットは本拠地内に収容されます。

▲ 確保

CAPTURE LISTでKEEPを選んだ場合です。捕獲したユニットのうち、必要なものを選択してこのコマンドを選ぶと、確保状態となります。確保状態となったユニットにはKEEPと表示されます。確保したユニットは、ここで確保しておくと次のステージで出撃させることができます。



▲ 撹乱幕

指揮範囲内の自グループユニットにビーム撹乱幕を張るコマンドです。撹乱幕が有効な間は、ビームによるダメージを軽減します。

▲ 下降

飛行可能ユニットのみ実行できるコマンドです。上空マップから地上マップに移動することが可能です。下降したユニットは、通常の移動と同じように行動することもできます。なお、移動先にユニットがいて下降できない場合は、このコマンドは実行できません。



▲ [illegible]

移動先が自軍グループの所属戦艦である場合に表示されるコマンド。[illegible]ボタンを押して決定すると、そのユニットは戦艦内に収容されます。



▲自軍ユニットを収容した場合のメッセージです。

▲ [illegible]

▲ 強化

CHARACTER LIST または GROUP EDIT で、MIND CONTROL を選ぶと実行できます。パイロットを強化処理することで、ニュータイプ能力を身につけさせます。強化人間となったパイロットはレベルが上がらず、乗っているユニットや所属戦艦が破壊されると、廃人化します。廃人化するとランクは最低に、属性はノーマルに戻ってしまいます。



▲ 降下

マルチマップ上で移動するコマンドです。[illegible]マップの[illegible]表示されている各マスにいるユニットを、局面マップに降下させます。降下したユニットは行動終了となります。

▲攻撃（こうげき）

敵ユニットを攻撃するためのコマンドです。攻撃可能な武器を選択して、攻撃する敵ユニットを選んでください。攻撃確認とコマンド画面になるので、命中率や攻撃力を確認してから○ボタンを押すと、戦闘開始となります。コマンド確認画面では、方向キーの左右で戦闘アニメーションのON／OFFも設定できます。

▲散布（さんぷ）

戦闘画面内の自グループユニットに、ミノフスキー粒子を散布するコマンドです。敵のサイコミュ以外の射撃武器の命中率を下げることができます。

▲修理（しゅうり）

隣接するユニットのHPを回復させるコマンドです。コマンド選択後矢印が表示されるので、回復させたいユニットがいる方向に合わせて○ボタンを押してください。特定の機体のみ使用できます。



▲ 出撃

戦艦内に搭載されているユニットを出撃させるコマンドです。コマンドを選んだあとは出撃させたいユニットを選択して◎ボタンを押すと、移動可能範囲が表示されます。あとは通常の「移動」と同じように操作してください。出撃終了後は攻撃を行なうことはできません。

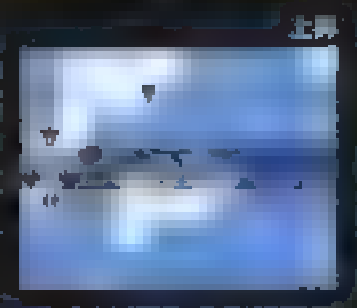


▲ 出港

コロニーマップから宇宙マップへ移動できるコマンドです。コロニー宇宙港上にユニットがある場合のみ実行できます。出港したユニットは行動終了となります。

▲ 上昇

飛行可能ユニットのみ実行できるコマンドです。地上マップから上空マップに移動することが可能です。上昇したユニットは通常の移動と同じように攻撃することもできます。なお、移動先にユニットがいてふさがっているときは、このコマンドは実行できません。

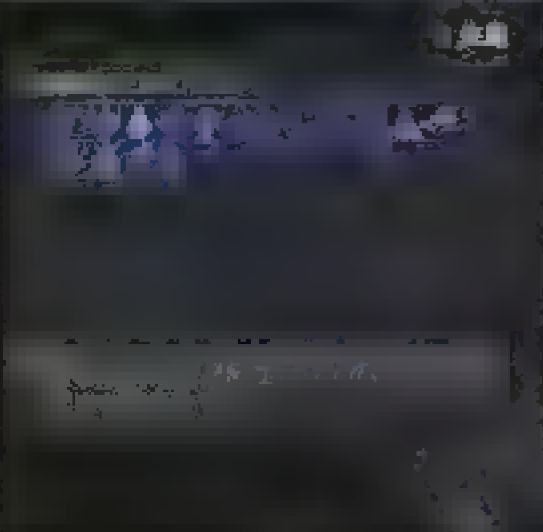


▲ SQUARE

マップ画面上で、移動の目安となるグリッド（升目）を表示するかどうかを選べます。マップ画面でSTARTボタンを押し、SQUAREにカーソルを合わせてから、方向キーの左右で切り替えます。「ON」で表示、「OFF」で非表示となります。

▲ 生産
OPERATION

UNIT LISTやGROUP EDITのFACTORYで実行できます。MSや戦艦などのユニットを生産します。生産可能なユニットは生産LIST画面に表示されるので、新しいユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押せば生産することができます。また、手持ちのCAPITALより費用が多くかかるユニットは暗く表示され、生産することができません。



生産リスト画面

▲ 生産LISTの整理

UNIT PLANNINGで開発レベルがACEになったユニットや設計したMSを、生産LISTに加えられます。また、FACTORYで不要なユニットを生産LISTから消去できます。

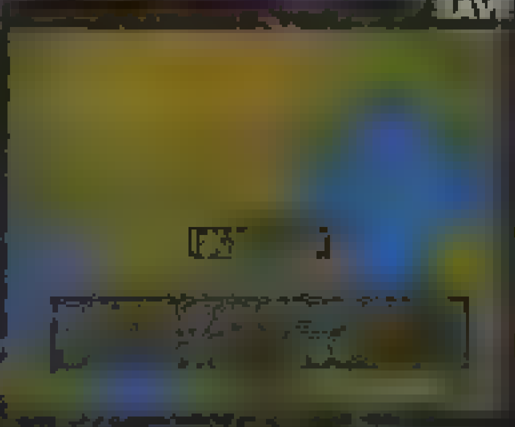
①UNIT LISTやCHARACTER LIST、CAPTURE LISTでSORTを選ぶと実行できます。実行すると、表示中のユニットをレベルの高い順に並べ替えることができます。

『生産LISTの画面』のこと2（P46）



▲SAVE

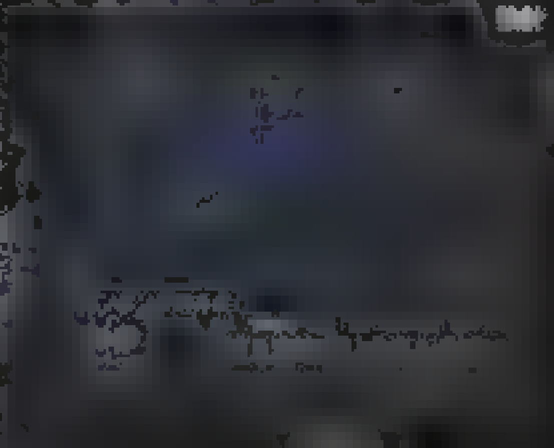
①ゲームの進行データをメモリーカードに保存するコマンドです。マップ画面でSTARTボタンを押してコマンドを表示させたら『SAVE』を選択すると実行できます。実行の前には、必ずメモリーカードがメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込んであることを確認して下さい。このあと『SAVEしてよろしいですか？』とメッセージが表示されるので、『はい』を選ぶとSAVEが実行されます。メモリーカードの空きが1ブロック必要です。



SAVE　ステージ間でもSAVEすることができます。ステージクリア後、次のステージが始まる前に、『SAVEしてよろしいですか？』とメッセージが出るので『はい』を選べばSAVEが実行されます。この場合に必要なメモリーカードの空きは1ブロックです。

▲設計

2種類のMSを組み合わせて新たなMSを設計し、生産LISTに加えられるコマンドです。ミーティングルームのUNIT PLANNINGで、LINKを選ぶと実行できます。このコマンドを選ぶとMSの生産LIST画面になるので、もとになるMSをひとつ選んでください。次に、組み合わせて設計可能なMSが明るく表示されるので、どれかひとつ選択すると設計可能なMSの名前が表示されます。設計したいMSにカーソルを合わせて◯ボタンを押せば、生産リストに新しいMSが加わります。なお、設計のもとになったMSは変化しません。（P20参照）



▲接続

ソーラレイやバストライナーなどのマップ兵器とMSを接続して、マップ兵器を使用可能にするコマンドです。同一グループ内でマップ兵器とMSを隣接させ、このコマンドを選んでください。接続した方向によりマップ兵器の発射される方向が決定されます。

▲全解体

CAPTURE LISTのALL SELLで実行します。配備していないユニットをすべて解体し、生産時の1/2のCAPITALを手に入れることができます。

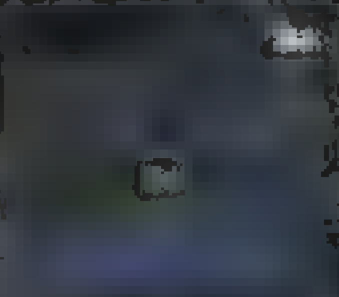


▲ **全確保**

CAPTURE LISTのALL KEEPで実行できます。捕獲したユニットをすべて確保状態にします。確保状態となったユニットにはKEEPと表示されます。

▲ **潜水**

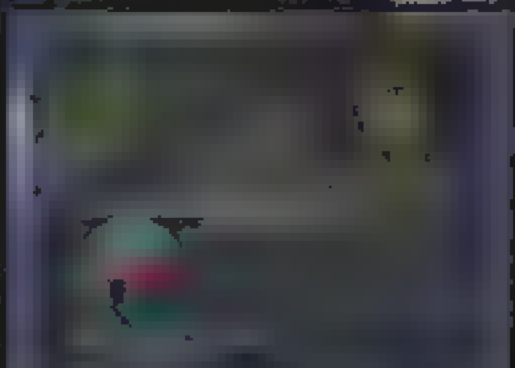
潜水可能ユニットのみ実行できるコマンドです。地上マップから水中マップに移動することが可能です。潜水したユニットは、通常の移動と同じように攻撃することもできます。なお、移動先にユニットがいてふさがっているとこのコマンドは実行できません。



▲ **戦闘アニメ**

戦闘アニメーション表示のON／OFFを設定できます。マップ画面でSTARTボタンを押してコマンドを表示させ、BATTLE ANIMEにカーソルを合わせて方向キーの左右で設定を変えられます。「ON」で戦闘アニメを見る、「OFF」で見ないように設定されます。

戦闘アニメ



▲全登録

CHARACTER SCOUTのALL SCOUTで実行します。[illegible]全員登録できるコマンドです。[illegible]全員を[illegible]の名前でまとめて登録します。登録後、RENAMEを選べば、名前を変えることもできます。

▲前面

宇宙マップやエリアマップ上の[illegible]コマンドです。[illegible]が存在するステージ[illegible]ます。前面移動後は[illegible]と同じく[illegible]。移動先に[illegible]ていると、コマンドは実行できません。

▲占領

マップ上にある建物の上に[illegible]ことで、その建物を占領できます。占領により自軍のものとなった建物を、補給や移動のために利用することができるようになります。（P32参照）

▲待機

GROUP EDITでSUSPENDを選ぶと実行できます。[illegible]のユニットやキャラクターをユニットLISTに戻すために使うコマンドです。待機させているユニットやキャラクターの経験値やOPパーツに変化はありません。



▲ダミー　マップ画面でダミーを射出し、敵の攻撃を1回だけよけることができるコマンドです。ダミーを使用したユニットが別の行動を取るか、ダミーが消滅するまで1ターンの間効果が続きます。

▲潜航　SFS（サブ・フライング・システム）など、搭載しているユニットを潜航させるコマンドです。水面上にいるユニットが潜航すると、水面下に潜ります。ユニットによっては変形するものもあります。このコマンドを使っても、[illegible]間の移動はありません。

▲搭乗　MSの移動先に同一グループ内のSFSがある場合に表示されるコマンドです。MSをSFSに乗せるかどうかを確認します。

▲登録　CHARACTER SCOUTのSCOUTで、隊員を1人ずつ登録できます。登録後、RENAMEを選べば、名前を変えることができます。実行すると名前入力画面があらわれ、パイロットの名前を変更できます。方向キーでカーソルを動かし、Aボタンで文字の入力、Bボタンでキャンセルです。入力終了後、STARTボタンで登録できます。



▲突入

マルチマップ上で使用するコマンドです。宇宙マップの要塞が表示されているマスにいるユニットを、要塞マップへ突入させます。突入したユニットは行動終了となります。突入できないユニットもあります。

▲入港

マルチマップ上で使用するコマンドです。宇宙マップのコロニー港が表示されているマスにいるユニットを、コロニーマップへ入港させます。入港したユニットは行動終了となります。

▲バグ

サポートユニットの一種であるバグにMAP兵器を使用させるコマンドです。

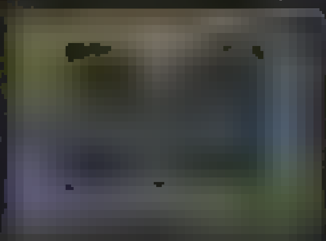


▲爆発

サポートユニットの一種であるミサイルユニットを爆発させるコマンドです。ミサイルユニットは通常兵器で攻撃しても爆発します。ただしマップ兵器では爆発しません。

▲PASS

自軍のフェイズを終了するコマンドです。マップ画面でSTARTボタンを押してコマンドを表示させ、○ボタンで決定します。

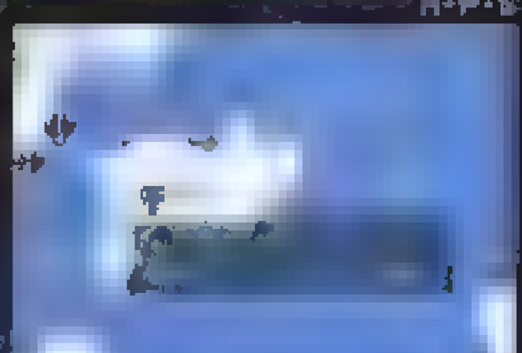


▲[illegible]

コロニーレーザーやソーラーシステムなどの超兵力をマップ兵器を発射するコマンドです。発射するまえのターンで攻撃方向を設定しておく必要があります。攻撃方向はL1ボタンとR1ボタンで切り替えることができます。

▲H・P・S

Vガンダムや F90 など、武装変更が可能なユニットで使用可能なコマンドです。編成画面で、武装を変更することができます。武装変更可能なユニットが出撃中、□ボタンで武装変更ウインドウを表示し、○ボタンで武装を変更できます。



▲浮上

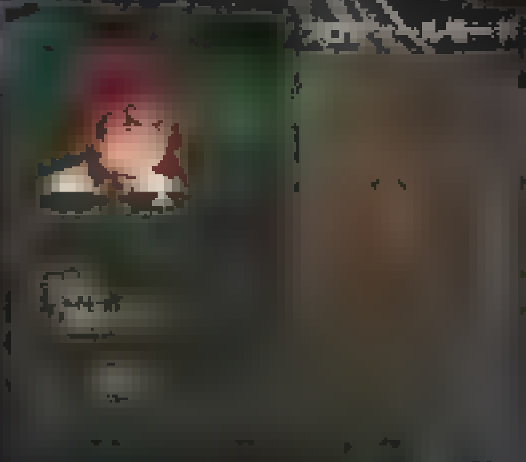
潜水可能ユニットのみ実行できるコマンドです。[illegible]マップに移動することが可能です。浮上した[illegible]の[illegible]と同じように攻撃することもできます。[illegible]てみきがらでいると[illegible]このコマンドは[illegible]ません。

▲浮遊

SFS（サポートフライングシステム）[illegible]浮遊させるコマンドです。水[illegible]下にいるユニ[illegible]と水面上に浮かび上がります。[illegible]トによっては変形[illegible]ものもあります。このコマンドを使って[illegible]マルチマップ間の[illegible]はありません。

▲PROFILE MODE

ゲーム中に登場したMSデータやキャラクターなどを閲覧できるプロフィールモード（P96参照）に移行するコマンドです。コマンド選択画面のOPTION以外でも、[illegible]ペレーションルーム[illegible]ルームのPROFILEで選択可能です。

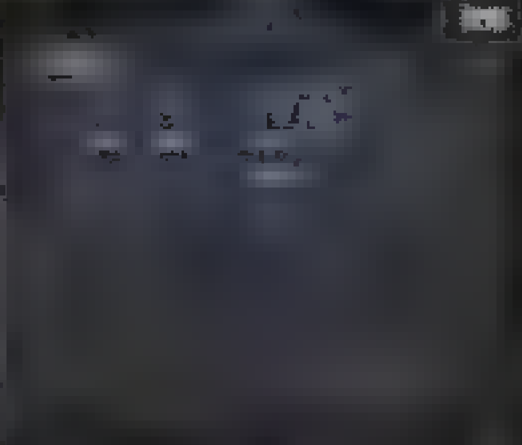


▲分離

SFS（サポートフライングシステム）に搭乗しているユニットのみ使えるコマンドです。SFSとMSを分離をさせます。

▲変形

移動行動時などに変形可能なユニットを変形させるコマンドです。基本的にUNIT LISTやマップ画面で実行することができます。UNIT LISTの場合は、CHANGEを選択してください。



①変形可能なユニットが[illegible]に待機中、[illegible]ボタンで変形ウインドウを表示し、[illegible]ボタンで変形を実行します。[illegible]を組んで出撃することができます。

▲編成

GROUP EDITの中で実行します。LIST内にあるMSや戦艦などのユニットやキャラクターを[illegible]の[illegible]に配置できます。配置したいユニットにカーソルを合わせ、[illegible]ボタンで配置を決定します。



▲[illegible]

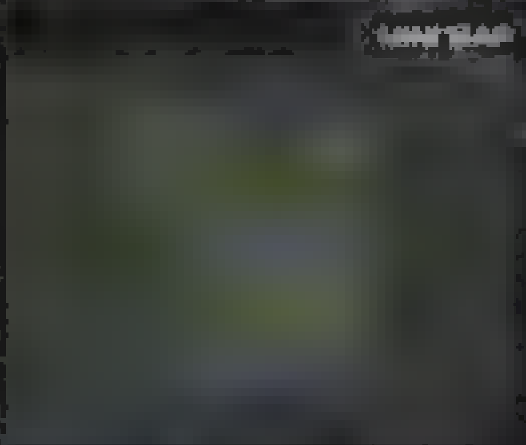
[illegible]ユニットを撃破した場合のメッセージです。

▲ 補給

隣接する戦艦ユニットのEN・HPも回復させるコマンドです。コマンド選択後矢印が表示されるので、回復させたいユニットがいる方向に合わせて○ボタンを押してください。特定の戦艦のみ使用できます。

▲ MINI MAP

マルチマップの全体像を確認できるコマンドです。マップ画面でSTARTボタンを押してコマンドを選び、[illegible]のほか、L1かR1ボタンでミニマップを表示させられます。また、○ボタンを押すとミニマップ表示中のマップ画面に移動します。

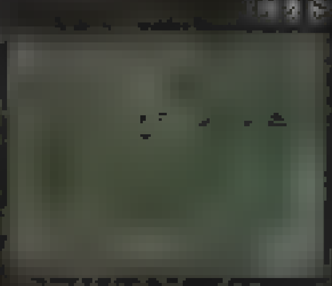


▲離脱

戦艦ユニット[illegible]のみ使える[illegible]マップ上で移動するコマンドです。地上マップから宇宙マップへ移行できます。離脱したユニットは[illegible]になります。

▲リフト

リフト上にユニットがいる場合に使用できるコマンド[illegible]リフトを上下させて[illegible]させることができます。



▲レンタル

GROUP EDITの[illegible]で実行できます。グループ編成のときに、レンタルリストの中からあらかじめ用意されたキャラクターを選んで配置することができます。ただし[illegible]CAPITALが必要になります。



レンタル

設定表一覧

武器種類一覧表

[illegible]	[illegible]
射撃武器	[illegible]
射撃白兵1	[illegible]
射撃白兵2	[illegible]
バルカン	[illegible]
マシンガン	[illegible]
マシンガンビーム	[illegible]
グレネード・ミサイル	[illegible]
拡散弾	[illegible]
火炎	[illegible]
サイコミュ	[illegible]
準サイコミュ	[illegible]
電気	[illegible]
格闘	[illegible]
必殺技	[illegible]

OPパーツ一覧表

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ALICE	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
カ タ ウ	[illegible]
カ タ ウム	[illegible]
カンタ ウム	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
EXAMシステム	[illegible]
[illegible]	[illegible]
E [illegible]	[illegible]
エネルギーCAP	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
DG細胞	[illegible]

サポートユニット一覧表

サポートユニット名	対応地形	必要LV	
ドダイYS	空中	1	
スキウレ	宇宙	1	
シャクルズ	宇宙	2	
ドダイ改	空中	3	
ハストライナー	宇宙	3	
ゲタ	宇宙	4	
ベースジャバー	空中	4	
フライングアーマー	宇宙 空中	5	
メガライダー	宇宙	5	
セ[illegible]ター	宇宙 空中	6	
シャクルズCCA	宇宙	7	
ベースジャバーCCA	宇宙 空中	7	
コロ[illegible]	宇宙	8	
アイランド	宇宙 空中 陸上 水中	9	
[illegible]ク	宇宙 空中 水中	9	
[illegible]ルスエ[illegible]	宇宙	8	
[illegible]イラ[illegible]ト	宇宙 空中 陸上 水中	10	
核弾頭ミサイル	宇宙 空中	10	

レベル・ランクアップ表

ユニットレベル

レベル1
↓
レベル2
↓
レベル3
↓
レベルACE

伍長 → 軍曹 → 曹長 → 少尉 → 中尉 → 大尉 → 少佐 → 中佐 → 大佐

[illegible] 経験値を稼ぐ [illegible]
[illegible] 上がっていきます [illegible]

レンタル兵一覧表

レンタル兵ランク	必要LV
伍長D	1
軍曹D	2
曹長D	3
少尉D	4
中尉D	5
大尉D	6
少佐D	7
中佐D	8
大佐D	9
少佐D.NT.	10

バトルマ[illegible]チモード用部隊一覧

1	地球連邦 0079	
2	[illegible]公国	戦士ガンダム
3	地球連邦 0083	
4	テラ[illegible]ス[illegible]ア[illegible]ト	
5	エ[illegible]	
6	テ[illegible]タ[illegible]ス	
7	地球連邦 0088	
8	[illegible]ィサイス	
9	アク[illegible]ズ	
10	ロ[illegible]ト[illegible]ル	
11	ア[illegible]ア[illegible]ン[illegible]	
12	地球連邦 0123	[illegible]戦士ガンダムF91
13	クロスボーン[illegible]カード	
14	[illegible]ミ[illegible]ティア	
5	サ[illegible]スカ[illegible]ル帝国	



機密映像DISC

このディスクはゲームの一部を操作できる体験プレイと、ゲーム中のムービーシーンを編集した特別ムービーが見られる体験ディスクです。このソフトは現在開発中のため、正常に動作しないなど、予期できない不具合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作など起きた場合でも、ディスクのお取り替えはできませんのでご了承ください。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

■シミュレーション ■今冬発売予定 標準価格：予価¥6,800（税別）

「ジオンの系譜」の新作オープニングCGムービー特別編集版と、歴戦のエースパイロットたちによる愛機の説明やマ・クベが語る美術品（イラスト）の数々などの特別映像を、収録しています。




ガサラキ

■リアルタイムシミュレーション ■99年秋発売予定 標準価格：予価¥5,800（税別）

タクティカルアーマーがリアルタイムでおこなうバトルを、特別ムービーとして収録しています。

一撃 鋼の人

■育成武道 ■99年秋発売予定 標準価格：予価¥5,800（税別）

極真会館のデモンストレーションとゲーム画面をリミックスした、特別ムービーを収録しています。

カウントダウンヴァンパイヤーズ

■アクションホラー ■99年冬発売予定 標準価格：予価¥5,800（税別）

襲いかかる数々のヴァンパイヤを倒すアクションホラー。特別ムービーを収録。

聖戦士ダンバイン

■アドベンチャー・シミュレーション ■99年冬発売予定 標準価格：予価¥5,800（税別）

「聖戦士ダンバイン」のオープニングムービーと、オーラバトラー同士によるバトルシーンを収録しています。

特別ムービー

ゲーム中のムービーシーンを編集した特別ムービーが見られます。

コントローラ基本操作

方向キー：上下でカーソル移動およびタイトルセレクト
○ボタン：決定　×ボタン：キャンセル
※コントローラ各部の名称については、P4をご覧ください。

体験プレイ

ゲーム史上最大級の3D爆破アクションが遂に登場！全長200kmの超巨大戦艦DANTEの破壊ミッションに参加するユタ。偽装コードで潜入を試みるが、そこに待っていたのは壮絶な対空砲火の洗礼だった……。（限定面でのプレイのみ楽しめます）

サイレントボマー

■アクション　■99年秋発売予定　標準価格：予価¥5,800（税別）

コントローラ基本操作

方向キーおよび左スティック：プレイヤーの移動、項目の選択
△ボタン：ボムの起爆
○ボタン：項目の決定
□ボタン：ボムの設置、押し続けるとロックオンサイトが展開
×ボタン：ジャンプ、素早く2回押してバーストドライブ、項目のキャンセル
L1ボタン・R1ボタン：マテリアルリキッドの選択
※L2ボタン、R2ボタン、右スティックは使用しません
★SELECTボタンを押しながらSTARTボタンを押すと体験版のタイトル画面に戻ります。※コントローラ各部の名称については、P4をご覧ください。



※この体験版では限定面のみのゲームプレイが楽しめます。
※ボタン操作は初期設定です。
※このソフトはアナログコントローラのアナログモードと振動機能に対応しています。ANALOGモードスイッチを押すたびにモードが切り替わり、LED点灯時は左スティック、LED消灯時は方向キーでの操作となります。
※アナログコントローラの場合、LED点灯時・消灯時のいずれもゲーム中にSTARTボタンを押して出るメニューでバイブレーション機能をON／OFFできます。
※コントローラでも同様の操作で遊ぶことができます。
※この体験版は開発中のため「E-ユニット」のカスタマイズをおこなうことはできません。

バンダイゲームステーション

このソフトについてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月〜金曜(祝日を除く)10時〜16時]にお問い合わせください。

- ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
- ●受付時間以外の電話は、おさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

〈お買いあげのお客様へ〉
商品についてお気づきの点がございましたら、お客様センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

[関東]	台東区駒形2-5-5	〒111-8081	☎03-3847-6666
[関西]	大阪市北区豊崎4-12-3	〒531-0072	☎06-6375-5050
[中部]	名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒466-0051	☎052-872-0371

- ●電話受付時間　月〜金曜(祝日を除く)10時〜16時
- ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。



SLPS 02200-2

発売元 株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部